

パーティメンバーの初期能力値についてやツクールの戦闘仕様など。

パーティメンバーの初期能力値

各キャラ共に初期装備品は外した状態での数値になっている。

レベルアップのための経験値

基本事項

レベルアップに必要な経験値はキャラクターごとに異なる。

[スペランカー](#)や[星井美希](#)はレベルアップのための必要経験値が少なく、[TASさん](#)や[雪歩&真](#)は多い。

経験値表テンプレ

現レベル	必要経験値	現レベル	必要経験値	現レベル	必要経験値	現レベル	必要経験値	現レベル	必要経験値
1		11		21		31		41	
2		12		22		32		42	
3		13		23		33		43	
4		14		24		34		44	
5		15		25		35		45	
6		16		26		36		46	
7		17		27		37		47	
8		18		28		38		48	
9		19		29		39		49	
10		20		30		40		50	0

RPGツクールの戦闘仕様

RPGツクール2000ヘルプファイルからのまとめ。

通常攻撃のダメージ

ダメージ = (攻撃側の攻撃力 ÷ 2) - (防御側の防御力 ÷ 4)

- ・ つまり攻撃力が2上昇するとダメージが1増加、防御力が4上昇すると被ダメージが1減少することになる。
- ・ -20%のダメージ変動あり。
- ・ 必殺・痛恨の一撃でダメージは3倍。
- ・ 防御側が自重（防御）している場合は50%、[とかち](#)（強力防御持ち）は75%減少。

敵の攻撃力・防御力算出方法

推定攻撃力 = (平均被ダメージ + (こちらの防御力 ÷ 4)) × 2

推定防御力 = ((こちらの攻撃力 ÷ 2) - 平均与ダメージ) × 4

で知ることが出来る。但し、特殊技能の効果量を知らない以上、このやり方は通常攻撃で測定するしかない。状態異常などの追加効果のある敵の攻撃は、通常攻撃と同じメッセージが表示される特殊技能だと思われるので注意。また、あくまで平均から割り出した推定値なので、必ずこの数値であるというわけではない。

通常攻撃の命中率

命中率(%) = 式1 × 式2

式1 = 100 - (100 - 攻撃側の装備武器の基本命中率(%))

式2 = 1 + (防御側の敏捷性 ÷ 攻撃側の敏捷性 - 1) ÷ 2

- ・ 「敵の回避率無視」がついた武器は「式2 = 1」で計算。
- ・ 状態異常時はその状態時の命中率変化値(%)をかける。
- ・ 防御側が「物理攻撃回避率アップ」の防具を装備していると、命中率 - 25%。

防御側が行動できない状態異常のときは、命中率は常に100%。

特殊技能の効果量

効果量 = 式1 - 式2

式1 = 基本効果量 + (攻撃側攻撃力 × 打撃関係度 ÷ 20) + (攻撃側の精神力 × 精神関係度 ÷ 40)

式2 = (防御側防御力 × 打撃関係度 ÷ 40) + (防御側精神力 × 精神関係度 ÷ 80)

- ・ 数値分散度1あたり-5% (数値分散度が最大の10だと最大-50%) のダメージ変動あり。
- ・ 「防御無視」の場合は、式2 = 0。
- ・ 防御に関しては通常攻撃のダメージと同じ処理。
- ・ 基本効果量0、打撃関係度10、精神関係度0、数値分散度4で通常攻撃と同等になる。
- ・ くたばりを回復させる場合、基本効果量の値をHPの回復率(%)として扱う。100以上なら全回復。

特殊技能の成功率

成功率(%) = 基本成功率

- ・ 複数の効果をもつ場合、効果ごとに成功率を計算し成否を判定。
- ・ 状態を変化させる特殊技能の場合、さらに状態異常発生率をかける。
- ・ 「……は攻撃をかわした」と出るように設定すると、物理攻撃の特殊技能扱いで「通常攻撃の命中率」の計算式を適用。
- ・ HP・MPダメージ攻撃が失敗した場合、能力値減少・状態異常は発生しない。

逃走成功率

逃走成功率(%) = { 1.5 - (敵キャラ全体の平均敏捷性 ÷ 主人公全員の平均敏捷性) } × 100

- ・ 逃走失敗1回ごとに逃走成功率を10%上乗せ。
- ・ 先制攻撃中なら常に逃走可能。

攻撃属性

基本事項

属性変動率 = 武器属性 × 魔法属性

- ・ 複数の属性を持った技の場合、最も変動率の大きい属性が計算に適用される。
- ・ 戦闘中属性の上昇・低下が起きても一段階しか上下されない。
- ・ 装備品も同じ属性耐性なら一段階しか上下しない。
- ・ 0%から1000%までの変動率を5段階で設定可能。Eを小さく(無効、極小ダメージ)、Aを大きく(超ダメージ)設定するのが本来の設定。
- ・ 5段階とも同じ値に設定したり、値を逆順に設定することも可能。ただし、技や装備品による耐性の上下が正しく働かなくなる。
- ・ ダメージ量だけでなく回復量にも適用される。つまり炎属性の耐性を得ると、炎属性の回復量も小さくなる。

現在判明している属性

武器属性なのか魔法属性なのかを明確に判断する基準がないので、両者の区別はしないことにする。

属性	主な技	備考
殴打	ヨガテレポート	耐性強化
切断	ヨガテレポート	耐性強化
冷却	フリーズドライ (天使の像)	耐性低下
燃烧	巨大隕石 (黄色中隊)	耐性低下
大地	巨大隕石 (黄色中隊)	耐性低下
光		
電気		
歌	First Stage (雪歩 & 真)	

雪歩	落とし穴	属性ではなく、使用者を示していると思われる
真	ウィッチハント	

状態異常

[状態異常一覧](#)参照。